L.15.000

AMIGA

TUTORIAL INTERATTIVO

DELUXE VIDEO III

Supplemento a Enigma Anno IV-Settembre 1990-E' una pubblicazione G.R. Edizioni Sas di G.Zanfrognini & C.-Via XXV Aprile 3, 20097 San Donato Milanese (MI)-In attesa di registrazione -Distribuzione Messaggerie Periodici-Dir.Resp.G.Zanfrognini

TUTORIAL INTERATTIVO PER DELUXEVIDEO III

DeluxeVideo III, versione 1.06, di Mike Posehn, prodotto dalla Granite Bay Software è un pacchetto software, composto da 4 dischetti (DVMaker, DVideo, DVExamples 1, DVExamples 2), per la creazione di presentazioni multimediali composte da animazioni, disegni e suoni, creati con Amiga. La distribuzione di questo prodotto è affidata alla C.T.O. di Bologna.

Vista la complessità di informazioni trattate questo programma è riservato ai soli possessori di Amiga espansi ad almeno 1 MB. Le migliori prestazioni si ottengono però con 1 MB di Chip Ram, 1 MB di Fast Ram ed un' unità a disco rigido.

Questo Tutorial deve essere utilizzato insieme al dischetto DVMAKER.
Il Tutorial è la fusione di tre elementi diversi, quali il registratore degli eventi, la sua interfaccia-utente, e gli esempi relativi alle funzioni delle Tracce e degli Effetti del DeluxeVideo III.
Durante la visione della registrazione di un evento, si ha l'impressione che un fantasma sia alla consolle del computer, cliccando e muovendo il puntatore. In realtà questo "fantasma" è la registrazione delle azioni che l' autore degli esempi ha fatto su DeluxeVideo III, e che il Tutorial ritrasmette attraverso l'interfaccia-utente.
Quindi, se per esempio vogliamo capire il funzionamento dell' effetto STAMP della traccia BRUSH, dobbiamo portare il puntatore sulla Barra dei Menù e, tenendo premuto il pulsante DESTRO del mouse, posizionarlo su BRUSH e quindi su STAMP; la registrazione dell'evento assegnato a questo comando mostrerà, passando nello schermo reale del DeluxeVideo III, la funzione STAMP.
La stessa operazione è naturalmente eseguibile per tutte le altre Tracce.
Le lezioni sono state sviluppate in modo semplice e conciso, perchè non si perdessero le proprietà interattive che sono, secondo noi, alla base del successo del tutorial, dando inoltre la possibilità di intervenire durante o alla fine delle registrazioni, per provare in pratica le funzioni che ci interessano.

COME FUNZIONA

Il processo base del tutorial è costitutito da una serie di eventi, basati sulla registrazione dei movimenti del mouse avvenuti con entrambi i programmi (DVIDEO_TUTORIAL e DVIDEO III) caricati in memoria.
Perciò, se al momento in cui il Tutorial viene "lanciato", il DVideo III non è presente in memoria, la riproduzione degli eventi non ha più senso, in quanto il mouse, andando a cliccare su di uno schermo che non ha le stesse proprietà di quello del DVIDEO, non può ricreare le reazioni necessarie per generare le funzioni interessate.

PROCEDURA DI AVVIO

Reinizializzate il sistema, premendo contemporaneamente i tasti <CTRL> <AMIGA-Destro> <AMIGA-Sinistro o Logo Commodore>.

Inserite nel drive interno (DF0) il dischetto DVIDEO_TUTORIAL, assicurandovi che non abbia la protezione "Write Protect": apparirà sullo schermo del Workbench l'icona "ENIGMA DVideo-Tutor".

Aprite la finestra del dischetto e caricate il Tutorial, portando il puntatore sull'icona "TutorPlayer"all'interno della finestra ed effettuando un doppio click (premete due volte,in rapida successione, il pulsante SINISTRO del mouse).
Riportate lo schermo del Workbench in primo piano, utilizzando gli appositi gadget (Gadgets di posizionamento dello schermo). Questi gadget sono presenti nella parte alta a destra dello schermo WB.

Togliete il dischetto DVideo-Tutorial ed inserite nel drive il dischetto DVMAKER; caricate il programma portando il puntatore sull'icona "DVMaker" all'interno della finestra ed effettuando un doppio click. Ecco terminata la procedura di caricamento del tutorial.
(Se possedete un secondo drive mettete in quest'ultimo il DVMAKER e in quello interno il TUTORIAL).
Apparirà la finestra "About Deluxe Video"; portate il puntatore sul gadget OK ed effettuate un click con il pulsante SINISTRO del mouse.
Disattivate lo schermo del Workbench, portando il puntatore sulla Barra dei Menù nella parte alta dello schermo e, tenendo premuto il pulsante DESTRO del mouse, spostandolo sul Menù OPTIONS e quindi sull'opzione WORKBENCH; rilasciate il pulsante del mouse.
Riportate lo schermo del TUTORIAL in primo piano, utilizzando gli appositi gadget (Gadgets di posizionamento dello schermo) ed attivatelo, portando il puntatore su un punto qualsiasi dello schermo e premendo il pulsante sinistro del mouse.

LA PRIMA LEZIONE

Poichè DeluxeVideo utilizza, per creare le scene, immagini, suoni e animazioni già esistenti, per prima cosa occorre caricare in memoria tutte le parti che il Tutorial utilizzerà per le lezioni.
Selezionate quindi la lezione START: portate il puntatore sulla Barra dei Menù e, tenendo premuto il pulsante destro del mouse, spostatelo sul Menù EDIT e successivamente sull' opzione START, evidenziandola; rilasciate il pulsante.
Il Tutorial richiamerà il video contenente le parti da usare, le caricherà in memoria attraverso la funzione "Play Video" (durante questa operazione lo schermo apparirà completamente oscurato per circa 60 secondi), e imposterà lo schermo di Controllo del DVIDEO; quindi tornerà sullo schermo del TUTORIAL. A questo punto selezionate la lezione che vi interessa.
Portate il puntatore sulla Barra Dei Menù nella parte alta dello schermo del Tutorial e, tenendo premuto il pulsante DESTRO del mouse, spostatelo sull'Opzione del Menù da

selezionare. Lasciate il pulsante del mouse e la lezione partirà automaticamente.
La lezione inizia nel momento in cui il puntatore si sposta sull'angolo superiore sinistro dello schermo, e termina quando, tornato sullo schermo del Tutorial, il puntatore è nuovamente sotto il vostro controllo.

PASSARE DI SCHERMO IN SCHERMO

Una delle proprietà fondamentali del Tutorial è l'interattività delle lezioni, create in modo che alla fine di ognuna di queste, sia possibile per l'utente riprovare direttamente sullo schermo di DeluxeVideo III i concetti appresi sulla funzione desiderata.
Per fare ciò è sufficiente, agendo sui Gadgets di Posizionamento, portare in primo piano lo schermo DeluxeVideo III, spostare il puntatore in un punto qualsiasi di esso ,ed effettuare un click con il pulsante SINISTRO del mouse per attivarlo.
Per tornare allo schermo del Tutorial e vedere un'altra lezione, sarà necessario agire nuovamente sui Gadget di Posizionamento.
Utilizzando i Gadgets di posizionamento dello schermo, potrete quindi passare da uno schermo all'altro, interagendo così con entrambi i programmi.

INTERROMPERE UNA LEZIONE

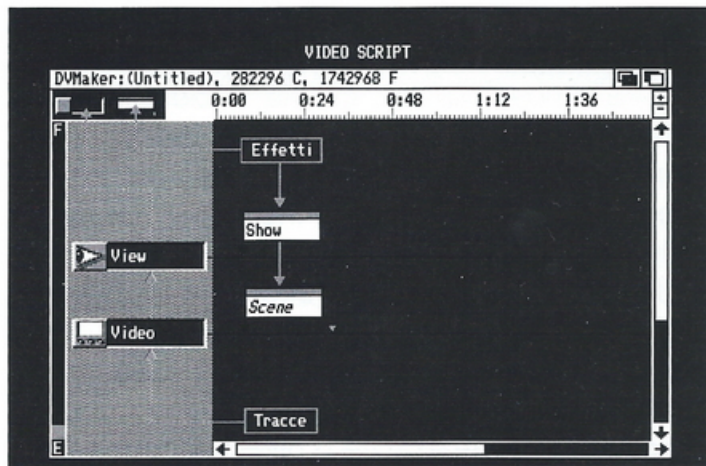
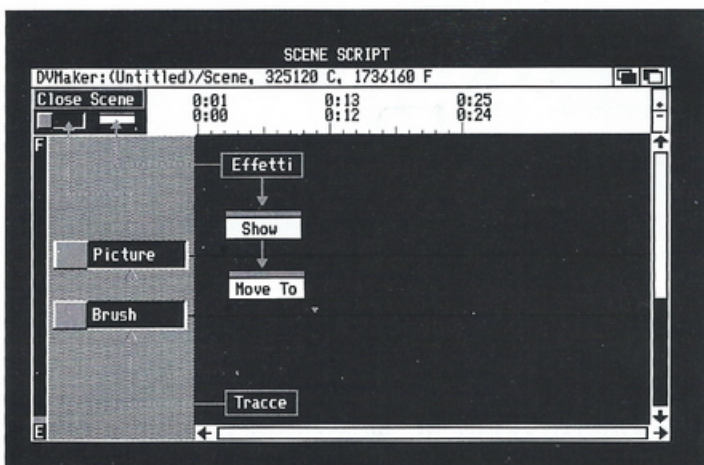
In quei casi in cui è necessario interrompere una lezione, perchè qualcosa non ha funzionato o per un errore di selezione, premete contemporaneamente i tasti <CTRL> e <C>, e il puntatore, dopo aver portato a termine l'azione in corso, si fermerà e tornerà sotto il vostro controllo.
Se seguite una lezione per intero noterete che alla fine di ogni registrazione il tutorial ristabilisce nel loro valore originale tutti i parametri alterati.
Se la lezione viene interrotta, dovrete voi stessi agire sui parametri , azzerandoli, direttamente sullo schermo del DVIDEO III, per evitare il rischio di alterare il perfetto funzionamento dei successivi eventi del tutorial.
Se, al momento in cui la lezione viene interrotta, è attivata una delle Finestre che contengono i dispositivi di intervento sulle funzioni degli effetti (es. Finestra What and Where, Finestra Wipe Effect), è indispensabile, per il perfetto funzionamento del Tutorial, **DISATTIVARLA** agendo sul Gadget CANCEL, senza spostarla dalla posizione in cui si trova.
Per cancellare le Tracce o gli Effetti che il Tutorial ha usato durante la lezione, effettuate un click con il pulsante sinistro del mouse sulla Traccia o Effetto che volete eliminare , portate il puntatore sulla Barra dei Menù nella parte alta dello schermo e, tenendo premuto il pulsante destro del mouse, spostatelo sul Menù EDIT e quindi sull'opzione ERASE; rilasciate il pulsante.
Se volete cancellare più di una Traccia o Effetto contemporaneamente, cliccate con il pulsante sinistro del mouse tenendo premuto il tasto <SHIFT>.

CAPIRE GLI ESEMPI

Il Tutorial "lavora" direttamente sullo schermo del DeluxeVideo III. Seleziona l'opzione precedentemente richiesta e, utizzando i parametri memorizzati, ripropone in tempo reale le azioni registrate.
Per capire,seguendo gli esempi, che tipo di

azione è stata eseguita, basterà tenere presenti questi esempi:

ESEMPI

Per aprire lo "Script" di una Scena bisogna portare il puntatore sul Gadget "SCENE" ed effettuare un doppio click con il pulsante sinistro del mouse.

Per creare una nuova Scena, aggiungere una Traccia, o un Effetto, bisogna portare il puntatore sul "Box" relativo , cliccare con il pulsante sinistro del mouse e, tenendolo premuto, spostarlo nel punto dove volete posizionare la nuova Scena, Traccia, o Effetto, quindi rilasciare il pulsante.

Gli Effetti <Move To> <Position> <Move Path> accedono automaticamente al Selezionatore "What and Where"; per vedere lo "zoom" dello Schermo Preview, è sufficente premere il tasto <h> sulla tastiera.

Per vedere una scena senza usare il comando "Play Scene" del MenùProject, premere i tasti <Amiga destro> e <k>.
Per attivare il Pannello di Controllo (con i comandi di Avanzamento Veloce, Pause, Stop ....), è necessario premere il pulsante destro del mouse, mentre la scena, o il video, vengono visionati; per disattivarlo e tornare allo schermo DVMaker, agire sul pulsante di chiusura.

AVVERTIMENTI, MESSAGGI DI ERRORE E PROCEDURE DI RECUPERO

Il dischetto "Enigma-Tutorial" non deve avere la protezione "Write Protect".
E' consigliabile lavorare con una copia.

Problemi di memoria

512k di memoria non sono sufficenti per l'utilizzo di DELUXEVIDEO III.
E' consigliabile avere almeno 1Mega di memoria video.
Per il perfetto funzionamento del DVideo-TUTORIAL il sistema ideale è quello con con 2Mega e due drive.

Il puntatore non va in posizione di Default all'inizio della lezione o si muove irrazionalmente.

Nel disco originale il settaggio delle Preferences è già in posizione ottimale, ma qualcuno potrebbe averle cambiate.
Questo spiacevole incoveniente è risolvibile cambiando nelle PREFERENCES la velocità del MOUSE (massima velocità), o il numero delle colonne del testo (Text 80).
Può capitare, selezionando una lezione subito

dopo averne interrotta un'altra, che il puntatore non vada immediatamente alla posizione di Default (sull'angolo superiore sinistro dello schermo), oppure che alcune lezioni siano più lente di altre; ciò non influirà sul corretto funzionamento del Tutorial, e in questo caso basterà attendere qualche istante in più.

Il puntatore torna allo schermo WB dopo ogni lezione invece che allo schermo tutorial

E' necessario chiudere lo schermo WB con l'apposito menu opzioni

GLI AUTORI:

ELISABETTA BRIZZI:
nata 28 anni fa a Firenze.
Da quattro anni produce immagini elettroniche in diversi settori audiovisivi.
Esperta nelle forme di elaborazione visive e nello studio delle diverse correnti grafiche, collabora alla realizzazione di "Micro Clips" e al coordinamento di workshops e installazioni di videografica.

FRANCO 'FYLFOYT' FALSINI
nato 41 anni fa a Firenze.
Ha studiato elettronica negli Stati Uniti dove ha vissuto per molto tempo.
Ha iniziato studiando ed applicando gli sviluppi del computer nel campo della musica, per poi diventare programmatore a tempo pieno, dopo la grande scoperta (sono parole sue) del linguaggio macchina (assembler), che lui considera una filosofia di vita.
Si interessa di robotica e simulazioni e i suoi concetti sono tendenti alla creazione di Micro Programmi, capaci di intereagire fra di loro per la creazione di un unico Expert System.